

Corridas japonesas

José Antunes · 15 de Março de 1999, 0:00

A paixão dos japoneses pela competição automobilística encontra altar maior em dois dos títulos para Playstation. Um prestes a chegar ao mercado, o outro em desenvolvimento no Japão. Computadores apreciou ambos e conversou com os programadores numa visita a Tóquio. "Ridge Racer Type 4" não pretende concorrer com "Grand Turismo 2", garante Motomi Katayama, o produtor e principal criador do jogo da Namco, numa reunião aberta com os jornalistas, que se prolonga por algumas horas e integra um campeonato de "Ridge Racer Type 4" para a imprensa. Katayama começara por perguntar aos jornalistas se queriam um "RRType 4" igual a "GT2", sabendo de antemão a resposta: um rotundo não. Ninguém quer que o herói da arcada entre em rota de colisão com o rei da simulação, escolha que se repetirá no dia seguinte, na Polyphony Digital, autora de "Gran Turismo 2", quando Kazunori Yamauchi, principal mentor do jogo, faz a mesma pergunta aos jornalistas. Pela primeira vez introduzido no mercado em 1993 como um jogo de arcada, Ridge Racer ganhou os favores do público graças à qualidade dos gráficos e à forma simples de controlo. Com o lançamento da Playstation, tornou-se possível converter o jogo para consumo doméstico a partir de 1994, com uma versão "Ridge Racer Revolution" lançada no ano seguinte e "Rage Racer" em 1997 - títulos mostrando uma progressão que corresponde à descoberta, pela equipa, do potencial da máquina da Sony. O líder da equipa japonesa salienta que, para esta versão, foi melhorado "o aspecto visual introduzindo iluminação em tempo real nos carros, mas também os cenários sofreram um tratamento mais cuidado", que acrescentou: "As pistas não são reais, foram traçadas para serem divertidas e capazes de dar ao jogador uma sensação de arcada. Aqui é possível fazer coisas que não se fazem na vida real e sentimos que isso torna 'RRType 4' interessante". Com meia centena de carros que, com todas as variantes possíveis, ascendem a cerca de 300 modelos guiáveis, "Ridge Racer Type 4" parece querer concorrer com "Gran Turismo 2" mas, de facto, mesmo aqui a aposta é outra, como descobre o jogador ao conduzir o carro secreto, uma versão motorizada de PacMan (o eterno herói da Namco), o mais rápido bólido em pista, embora seja também o mais difícil de dominar. Um novo modo de Grand Prix (evolução de Rage Racer), que dá ao jogador a possibilidade de investir numa carreira como piloto de competição, marca presença neste jogo, que Motomi Katayama define como oferecendo a sensação de condução de "Ridge Racer" aliada a modos de jogo que são superiores a "Rage Racer". Oito circuitos para percorrer, modo de dois jogadores com ecrã dividido e suporte para o controlo Dual Shock além do JOGCON da Namco (um controlo que emula um volante... e sobre o qual ainda ninguém parece ter definido uma posição efectiva) marcam presença em "Ridge Racer Type 4". O jogo, a lançar em Abril, conta com a presença de Reiko Nagase, a personagem criada para "Rage Racer", que regressa (a pedido do público) em filmes animado no princípio e fim do jogo. É o apelo sexual presente, por norma, junto das "bombas". Que, de facto, "Ridge Racer Type 4" é, como se provou quando meia centena de jornalistas da especialidade fizeram fila junto das quatro máquinas disponíveis no edifício da Namco para... "trabalharem". Pois... Acabados de chegar da Grã-Bretanha, onde passaram alguns dias a registar sons dos carros para o próximo "Gran Turismo 2", Kazunori Yamauchi e a equipa tiveram de trabalhar sem parar para preparar uma das demonstrações da tecnologia da nova Playstation 2, pelo que foi um grupo cansado - mas excitado - que abriu as portas da Polyphony Digital aos jornalistas. Trabalha-se sem parar nos computadores instalados por toda uma sala, dando os retoques nos 400 carros que vão rolar no próximo jogo - o qual, salienta Yamauchi, explora agora "quase a 100 por cento do potencial da Playstation". Os traçados revelam pormenores de cidades ao redor do mundo e os jornalistas italianos reconhecem alguns aspectos da pista que Kazunori faz rolar diante da assistência. Mas as pistas de "Gran Turismo 2", tal como as de "Ridge Racer 4", não são reais. Kazunori explica que "as pistas reais colocam dois problemas: não permitem otimizar a máquina gráfica" e "não são, muitas vezes, as mais ideais para a sensação de velocidade que queremos criar em 'Gran Turismo 2'". Por isso mesmo, a equipa encontra uma solução de compromisso, misturando elementos reconhecíveis de locais ao redor do mundo com a fantasia permitida por um jogo. Para um jogo que,

confessa, "foi desenvolvido para o mercado japonês sem qualquer outra preocupação", "Gran Turismo" revelou-se uma autêntica surpresa, com 6,2 milhões de cópias vendidas ao redor do mundo. A Europa recebeu o jogo de braços abertos (2,33 milhões de unidades vendidas) e "Gran Turismo" chegou ao Millia deste ano para levar dois prémios: melhor jogo de desporto e preferido do público. Todos esses acontecimentos obrigaram a equipa a pensar no que iria fazer a seguir e Kazunori Yamauchi afirma que escutaram atentamente todas as críticas e sugestões dos jogadores dos Estados Unidos e da Europa, que foram consideradas em "Gran Turismo 2". Mais pistas e carros são as novidades de "Gran Turismo 2". Uma vintena de circuitos e cerca de 400 carros, contando com as variações de muitos modelos estão ainda a ser integrados no jogo, que tem, como data prevista de lançamento Julho deste ano. Mais modelos europeus e americanos, que internacionalizam ainda mais o jogo original, estão presentes em "Gran Turismo 2" e de fora só ficaram praticamente os carros cujos direitos a Polyphony Digital não conseguiu negociar. Kazunori afirma que não se trata de uma questão de preço mas que as respectivas marcas haviam negociado contratos de exclusividade com outros criadores e jogos, pelo que, e o seu olhar sugere alguma desilusão, "Ferrari, Porsche e Lamborghini não estão presentes em GT2". O número de carros em pista continua a ser o mesmo, apesar das solicitações dos jogadores. Kazunori defende que mais carros obrigariam a reduzir a qualidade gráfica geral, pelo que os presentes correspondem ao justo equilíbrio entre qualidade e quantidade. Mais, mesmo muitas, são as provas de classificação de pilotos, que agora sobem a 60 contra os 24 de "Gran Turismo". Os jogadores adoraram essa espécie de "exame de carta de condução" que dá acesso a níveis mais altos de competição e pediram mais. A Polyphony Digital honrou a promessa mas, para os menos habituados à condução, criou um sistema de ajuda que permite maior facilidade na passagem dos testes, de forma a que todos possam divertir-se explorando os recantos do jogo. Considerado por Kanuzori como a expansão natural de "Gran Turismo", este novo jogo permite ao jogador introduzir parâmetros de danificação dos carros, mas cumprindo a velha regra que parece assente neste tipo de jogos: a carroçaria das belas máquinas nunca se danifica. "Os danos sentir-se-ão ao nível da condução", salienta Kanuzori Yamauchi, enquanto, no ecrã por detrás dele, um Lancia Delta entra, declaradamente, por uma protecção lateral do circuito sem sofrer a mais pequena beliscadura. Gran Turismo continua a ser o rei das corridas na Playstation.

SIGA-NOS

Newsletters

Facebook

Twitter

Instagram

LinkedIn

YouTube

RSS

QUIOSQUE

Aplicações

Loja

Iniciativas

Novos Projectos

LAZER

Cinecartaz

SOBRE

Ficha Técnica

Estatuto Editorial

Provedor do Leitor

Autores

Contactos

Público+

Publicidade

ASSINATURAS

Assinar

Estante P

Edição impressa

Clube P

EMAIL MARKETING POR

